



Geparkte Autos sind zerstörbar, der Rest des Levels hält allerdings sogar Luftschlägen stand.



Scharfschützen tragen einen »Ghillie-Suit«, einen speziellen, besonders raffinierten Tarnanzug.

Dass der neueste Teil der Serie aufregende Einzelspielermissionen bietet, davon konnten wir uns bereits überzeugen. Nun haben wir auch den Multiplayer-Modus angespielt.

Call of Duty 4



Dauerfeuer: Erledigen Sie sieben Gegner nacheinander, ohne dabei selbst das Zeitliche zu segnen, kommt Ihnen ein Kampfhubschrauber zu Hilfe.

benannten arabischen Staates. Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt **Call of Duty 4** nämlich nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern hat einen fiktiven zeitgenössischen Konflikt als Hintergrund. Uns werden drei Schlachtfelder gereicht: eine zerbombte Wüstenstadt im Nahen Osten, in der amerikanische US-Marines gegen arabische Rebellen antreten, ein verlassenes und überwuchertes Dorf in der Taiga sowie eine Lagerhalle, in der der britische SAS gegen russische Elitesoldaten kämpft. Die Szenarien kennen wir aus Spielen wie **Battlefield 2** und **Stalker**, doch **Call of Duty 4** sieht um Längen echter aus.

Heiß und schnell

In Sachen Nährwert scheint der Mehrspielermodus von **Call of Duty 4** auf den ersten Blick mit anderen Weltkriegs-Shootern gleichzuziehen: Wir bekommen bei der Präsentation nur Team-Deathmatch in die Finger. Nach ein paar Minuten entfaltet sich jedoch der volle Geschmack des Spiels. Trotz der sehr realistischen Optik spielt sich **Call of Duty 4** wie seine Vorgänger schnell und wettbewerbslastig. Als wir drei Gegner erledigen, ohne dabei selbst ins Gras zu beißen, belohnt uns **Call of Duty 4** mit einem Bonus: Wir können einen Radar-scan ordern. Mit dem decken wir kurzzeitig die Positionen unserer Kontrahenten auf – die Burschen werden auf unserer Minikarte markiert. So erwischen wir gleich noch zwei Gegner und bekommen jetzt einen Luftschlag. Damit bombardieren wir die Außenareale des recht kleinen Schlachtfelds. Mit sieben aufeinanderfolgenden Abschüssen verdienen wir uns schließlich einen Kampfhubschrauber. Den können wir zwar nicht selbst steuern (**Call of Duty 4** ist ein reiner Infanterie-Shooter), er kreist aber einige Zeit über dem Einsatzgebiet und

DVD
- Interview mit
Chance Glasco

DVD-XL
- Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4000

Wenn Sie im Restaurant an der Ecke ein Mittagsmenü bestellen, bekommen Sie zum Hauptgericht in der Regel noch eine Suppe oder einen kleinen Salat dazu. So in etwa ist das auch mit den Ego-Shootern: Zum Einzelspielermodus gibt's hier normalerweise einen Multiplayer-Part oben drauf. Mit ebenso schwankender Güte wie beim Mittagmenü unseres Eckrestaurants: Manchmal ist die Suppe derart fad, dass man sie sofort stehen lässt (wie die Deathmatch-Farce von **Call of Juarez**), manchmal ist der Beilagensalat knackiger als das Hauptgericht (**Ghost Recon: Advanced Warfigh-**

ter 2), mal schmeckt beides prima, ist aber viel zu wenig (**Medal of Honor: Airborne**). Infinity Ward will das mit **Call of Duty 4** anders machen. »Bei uns ist beides riesig. Das ist fast so, als würdest du zwei Spiele zum Preis von einem bekommen«, behauptet Chance Glasco von Infinity Ward. Ein kostenloses Hauptgericht? Da konnten wir nicht widerstehen und haben nach der vielversprechenden Kampagne von **Call of Duty 4** jetzt auch den Mehrspielermodus probiert.

Russisch und arabisch

Nachdem uns der Publisher Activision stiehlt mit fetten Hummer-

Geländewagen zur **Call of Duty 4**-Verköstigung in einem stillgelegten und martialisch dekorierten Flugplatzhangar gefahren vorbei an den angebotenen Kanapees zum versprochenen Hauptgang, dem LAN-Raum samt Mehrspielerpart. Unser Ersteindruck: Ein bildhübsch angerichteter Deathmatch-Modus, **Counterstrike** an **Battlefield 2**-Essenz. Ein Kompliment an die Dekorateure, uns läuft das Wasser im Munde zusammen. Wir spielen fünf gegen fünf, ein Team auf Seiten der Nato, eines auf Seiten Russlands beziehungsweise eines nicht näher



nimmt mit seinem Bordgeschütz alles aufs Korn, was nicht auf unserer Seite kämpft.

Bomben und Gewehre

Der ambitionierte sportliche Charakter bleibt auch erhalten, als wir selbst zu Boden gehen: Nun zeigt uns die »Kill Cam« die letzten Sekunden unseres virtuellen Lebens aus den Augen desjenigen, der uns erledigt hat. In der Wiederholung sehen wir, wie und von wo uns der Glückliche erwischte hat – Camper haben daher keine Chance, die Spieler bleiben ständig in Bewegung. Der Mehrspielermodus macht uns so schon großen Spaß, doch nun füllt Infinity Ward das Ganze auch noch mit viel Fleisch: **Call of Duty 4** bietet ein Erfahrungspunkte- und Upgrade-System, das sich gewaschen hat. Durch Abschlüsse verdienen wir uns neue Knarren, etwa Scharfschützengewehre, Granatwerfer oder Panzerfäuste sowie technische Gerätschaften. Insgesamt bietet das Spiel über 70 Waf-

fen und Ausrüstungsgegenstände! Ein GPS-Störsender zum Beispiel macht uns für Radarscans unsichtbar. So etwas kennen wir schon aus **Battlefield 2**, neu sind hingegen die Spezial-Upgrades, »Perks« genannt. Mit denen modifizieren wir unsere Spielfigur, ein bisschen wie in einem Rollenspiel.

Höher und weiter

Mit den Perks passen wir **Call of Duty 4** auf unseren Spielstil an. Das »Juggernaut«-Upgrade erhöht unsere Panzerung, ein weiteres Perk steigert unsere Feuerkraft, als »Märtyrer« lassen wir nach unserem Ableben noch eine Granate fallen, um umstehende Gegner mit ins Jenseits zu reißen. Als wir während eines Matches einen Kontrahenten niederstrecken, dreht der sich, am Boden liegend, plötzlich noch einmal auf den Rücken und feuert mit seiner Pistole ein paar Mal in unsere Richtung – »Last Stand« (letztes Gefecht) macht's möglich. Wir hingegen ha-



Dank **Last Stand** dürfen Sie nach dem Ableben noch kurz Ihre Pistole abfeuern. (Xbox 360)

ben die Fähigkeit erspielt, durch Wände hindurchzuschießen. Wie bei **Battlefield 2** werden freigeschaltete Upgrades in **Call of Duty 4** auf einem Zentralrechner gespeichert und bleiben Ihnen daher erhalten. Damit erfahrene Spieler nicht übermächtig werden, dürfen Sie aber immer nur drei Unlocks gleichzeitig aktivieren: eine Waffe, ein technisches Gerät und einen Perk.

Das GameStar-Team ist sich einig: **Call of Duty 4** enthält Suchtstoffe! Wir sind nicht mehr von den PCs loszubekommen, bis plötzlich die Server »abstürzen«. Activision gesteht nachher ein, vielleicht seien die Rechner auch abgeschaltet worden, um uns an die Bar zu treiben. Aber wenn GameStar-Redakteure Blut geleckt haben, sind sie so schnell nicht satt zu bekommen. **FAB**



Den **Capture the Flag**-Modus konnten wir noch nicht antesten.

Call of Duty 4

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2007**
► Hersteller **Infinity Ward / Activision** ► Status zu **90% fertig**

Fabian Siegmund: Call of Duty 4 dürfte Battlefield 2 Konkurrenz machen: ähnliches Szenario, dafür aber viel schöner und mit gewitzteren Upgrades. Wenn jetzt auch noch missionsbasierte Spielmodi hinzukommen, wird Call of Duty 4 ein Multiplayer-Superhit. Und eins hat das Spiel Battlefield 2 in jedem Fall voraus: einen tollen Einzelspielerpart.



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet